

Dieci consigli per un uso ottimale di "Eureka 3.0" (e per il suo sviluppo futuro)

1 - L'aggiornamento

La versione di Eureka attualmente in distribuzione col Beone 2006 è la 3.0. Vi invitiamo a visitare ogni tanto la pagina dedicata al Beone sul sito www.enignet.it; qui saranno resi disponibili gratuitamente aggiornamenti e future correzioni ai programmi contenuti nel CD-ROM.

2 - I caratteri "jolly"

Utilizzando i caratteri jolly si possono eseguire ricerche altrimenti impossibili o comunque complesse:

- l'asterisco "*" (o il simbolo percentuale "%"): indica che al suo posto può trovarsi un numero imprecisato di lettere (anche nessuna)
- il punto interrogativo "?" (o il punto "."): indica che al suo posto deve trovarsi una (sola) lettera
- il segno meno "-": indica che il campo deve essere vuoto
- il segno più "+": indica che il campo può contenere qualunque cosa ma non deve essere vuoto

Alcuni esempi d'uso dei caratteri jolly.

Se nel campo "Parola" dell'archivio "Giochi in versi" si inserisce:

- more : si trovano i giochi che contengono questa parola
- *more : si trovano i giochi in cui una parte termina con "more" ("amore", "tremore", ecc.)
- *more* : si trovano i giochi che contengono "more" ("amore cieco", "edera morente", ecc.)
- ?more : si trovano i giochi con parole di 5 lettere che terminano con "more" ("amore", "umore")

Se nel campo "Autore" dell'archivio "Crittografie" si inserisce:

- Guido : si trovano tutti i giochi il cui autore è solo Guido
- *Guido* : si trovano i giochi in cui tra gli autori c'è anche Guido (Edgar e Guido; Guido - Morfeo; etc.)

Se nell'archivio "Crittografie" si immette "C" nel campo "Tipo1" e nel "Tipo2" si inserisce:

- : si trovano tutte le crittografie pure senza varianti
- + : si trovano tutte le crittografie pure con varianti (a cambio, a rovescio, etc.)

3 - La funzione "cesura"

Negli archivi "Crittografie" e "Rebus", a seconda del tipo di ricerca che si vuole effettuare, questa funzione, eventualmente in combinazione con i caratteri jolly, può risultare molto utile. Quando si attiva la cesura è sempre opportuno mettere prima e dopo la stringa che si cerca il carattere jolly "*".

Alcuni esempi di uso della funzione "cesura".

Se nel campo "Frase" dell'archivio "rebus" si inserisce *archivio*:

- se la funzione cesura non è attiva si trovano tutte le frasi contenenti la parola "archivio"
- se la funzione cesura è attiva si trova ad esempio anche la frase "condannar chi viola la legge"

Se nel campo "Frase" dell'archivio "Rebus" si inserisce *more*:

- se la funzione non è attiva si trovano le frasi contenenti "more" ("amore cieco", "cesto di more", ecc.)
- se la funzione è attiva si trovano anche le frasi "gravissimo reato", "magnanimo re", "reclamo respinto", ecc.

4 - La ricerca nei giochi in versi

Il campo "Parola" nell'archivio "Giochi in versi" offre l'opzione di limitare la ricerca alle prime 3 o 5 parti del gioco, che coprono la quasi totalità degli schemi; questa scelta ha il vantaggio di ridurre il tempo impiegato nell'elaborazione dei dati. La stessa finestra permette, tramite l'opzione "Visualizzazione" posta in basso, di escludere le ultime parti del gioco per mostrare solo i dati effettivamente utilizzati.

Nella maggior parte dei casi limitare la ricerca alle prime 3 o 5 parti è più che sufficiente (ad es. per l'indovinello, che ha una sola parte; per il lucchetto, che ha in genere tre parti); nel caso di ricerche approfondite è consigliabile abilitare ricerca e visualizzazione per tutte le parti del gioco.

5 - Il dettaglio

Selezionando l'opzione "Giochi → Dettaglio gioco" o facendo doppio clic in qualunque punto di un gioco, si apre una finestra che mostra l'intero gioco in forma compatta e più vicina a quella di pubblicazione.

In blu appare la *chiave letterale*, cioè la prima lettura ricavata dal diagramma numerico spezzettando automaticamente la frase risolutiva; ciò può essere utile a capire meglio e più velocemente come è stato costruito il gioco.

Il dettaglio è utile per decodificare le sigle dei giochi (vedi punto 6).

6 - Le sigle

Negli archivi le riviste e i tipi di gioco sono stati indicati, per praticità e risparmio di spazio, con una sigla in una o più parti (ad es. "MO" per "Morgana", "ind" per indovinello, "P rov" per "crittografia perifrastica a rovescio", "cam ini sil" per "cambio di sillaba iniziale", etc.).

Aperto la finestra "Dettaglio" (vedi punto 5) in alto appare la *spiegazione della sigla del gioco*: un quasi incomprensibile "estra dop uni est" diventa una più leggibile "doppia estrazione con unione di estemi".

La lista completa è contenuta nella finestra "Legende" accessibile dal menù "Archivio".

7 - Le crittografie anomale

I giochi di un tempo utilizzavano spesso esposti particolari che poco si adattano allo schema rigido di una griglia di dati. Le crittografie non rappresentabili semplicemente tramite una riga di testo recano l'indicazione "(anomala)" e sono raccolte in un file separato, consultabile tramite il menù "Archivio" → "Crittografie anomale".

I giochi presenti in questo file sono rappresentati graficamente, riproducendo l'originale nel modo più fedele possibile, e sono ordinati alfabeticamente per frase. E' poi disponibile, per stampe o ricerche, un file .RTF nella directory /fdb/ del programma.

8 - La completezza del gioco

Solo l'archivio "Crittografie" riporta ogni gioco completo di tutti i suoi elementi. Negli archivi "Giochi in versi" e "Rebus" si è dovuto omettere rispettivamente il testo e l'illustrazione per motivi essenzialmente tecnico-pratici: una tale archiviazione richiederebbe tempo e risorse di cui non disponiamo.

La B.E.I. è a disposizione per fornire gli elementi mancanti dei giochi che interessano; per richieste telefonare in sede (059.331269) al giovedì pomeriggio o al sabato mattina oppure scrivere a Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it).

9 - Gli errori e le omissioni

Per il fatto stesso di essere un archivio di notevoli dimensioni e interamente compilato 'a mano', "Eureka" presenta inevitabilmente errori ed omissioni. Come eliminarli? Tutti sono invitati a collaborare segnalando i giochi sbagliati e la relativa correzione, nella maniera più completa possibile, e i giochi mancanti completi di tutti gli elementi a Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it), che provvederà poi allo smistamento ai vari addetti alla 'manutenzione' degli archivi.

E' possibile utilizzare la funzione "Segnala un errore" dal menù di help "?". Il programma preparerà un'email con i dati necessari ad identificare il gioco, spetterà all'utente indicare la correzione da apportare.

10 - I problemi tecnici

Per segnalare un funzionamento non corretto e per inviare suggerimenti relativi al programma contattare Hammer (giulio.ferrari@edis.it), responsabile della parte tecnica e degli aggiornamenti software.

Il "Forum" di Enignet (www.enignet.it) è lo strumento più adatto per chiedere e trovare chiarimenti che posso essere di interesse generale e utili ad altri utenti.

a cura della Biblioteca Enigmistica Italiana 'G.Panini' - Via Emilia Ovest 707, Modena - tel.059.331269